

INSÉRTALO... ¡JUEGA!



Tan simple como un DVD y tan divertido como un videojuego. Inserta el DVD y disfruta de largas horas de diversión solo o en familia. Dirige tú personaje con el mando a distancia y sumérgete en la aventura más interesante que tu salón haya visto.

UNA AVENTURA APASIONANTE EN EL CORAZÓN DE LA PREHISTORIA

Te encuentras en la piel de el joven cazador Arok. Acorralado en una caverna por una fiera, Arok descubre por casualidad unas pinturas rupestres y se ve inmerso en el enigma de la desaparición de su autor. Su curiosidad le hará vivir una aventura inolvidable en un mundo prehistórico lleno de riesgos, misterios y desafíos.



- **Una historia cautivante** en la que descubrirás las técnicas pictóricas prehistóricas hasta el punto de realizar uno de los famosos frescos de las cuevas de Lascaux.
- **Decenas de enigmas y rompecabezas** para conocer la vida diaria de un "homo Sapiens": el trabajo de la piedra, sus utensilios, su pintura...
- **Una reconstitución virtual exacta** de las cuevas de Lascaux.
- **La enciclopedia integrada en el juego** que te permitirá conocer las costumbres, ritos y técnicas de trabajo y caza de los primeros hombres paleolíticos.



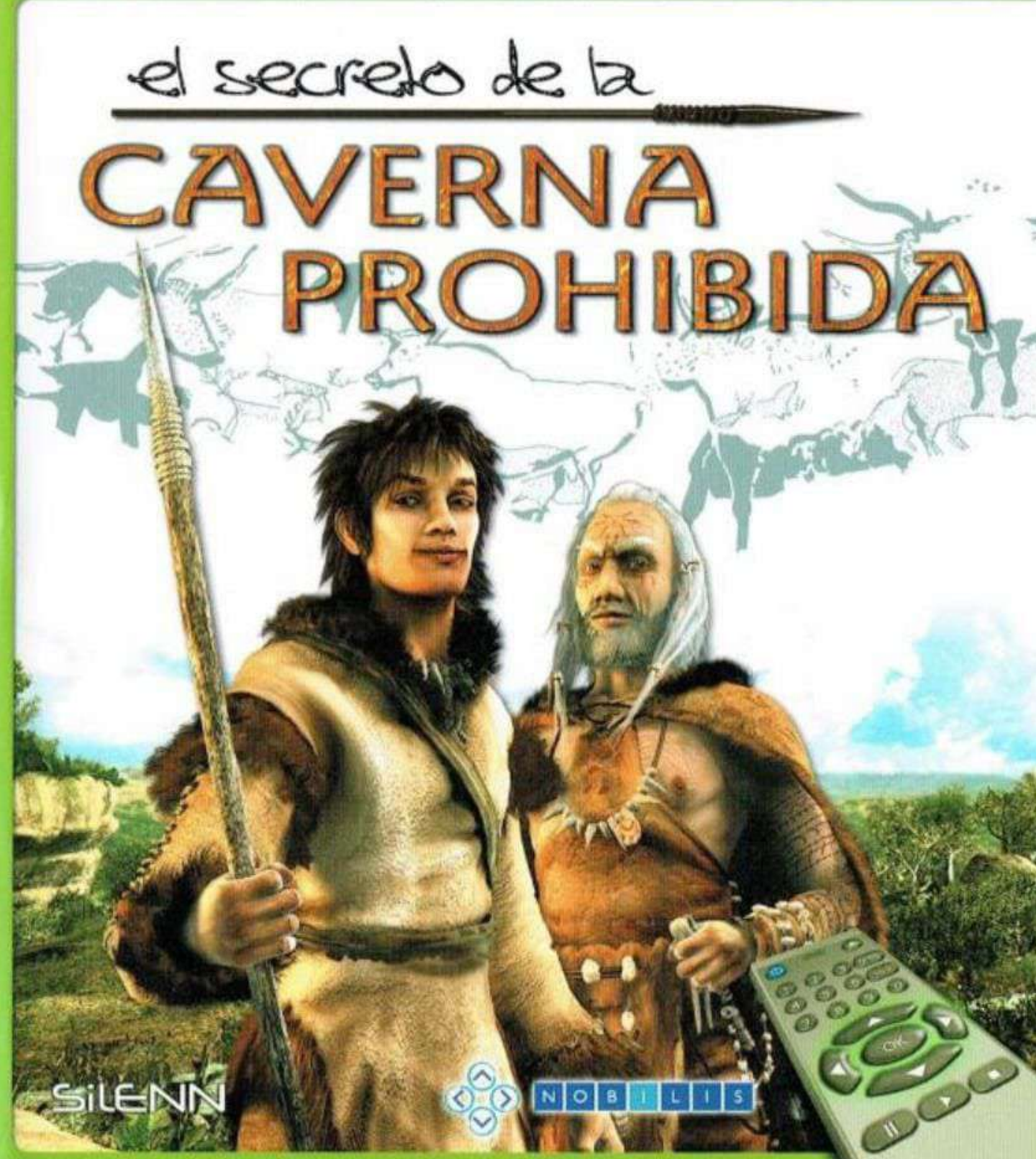
COMPATIBILIDAD CON LECTORES DE DVD
 LECTORES DE CASA
 PC Y MAC
 CONSOLAS
 ZONA: MUNDIAL
 FORMATO DE IMAGEN: 4/3
 VERSIÓN: PAL
 IDIOMA: TODOS LOS PÚBLICOS
 TELÉFONO DE ASISTENCIA AL CLIENTE: 802 01 33 91

EL SECRETO DE LA CAVERNA PROHIBIDA DVD-i © Silenn 2007.
 Los logos de Nobilis son marcas registradas de Nobilis Group. El resto de las marcas son propiedad de sus respectivos editores. Todos los derechos reservados. Editado por Nobilis. El título fijado sobre este soporte está exclusivamente destinado al uso privado y personal del mismo. Cualquier otra utilización, reproducción, préstamo, cambio, alquiler, en préstamo, reedición o explotación sin autorización está terminantemente prohibida, bajo pena de persecuciones judiciales, al igual que todo montaje, copia o acción.

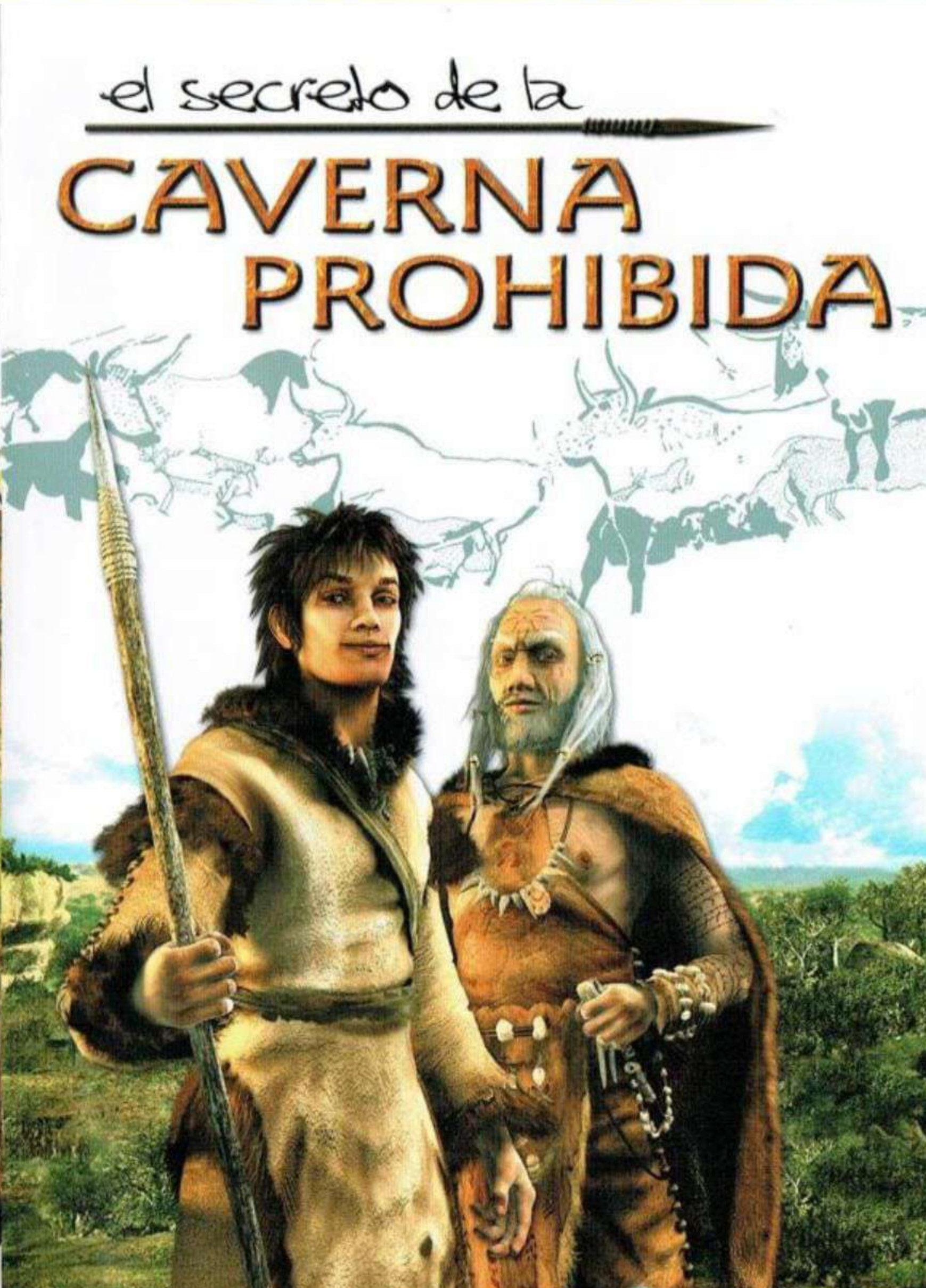


DVD-i Game
 El secreto de la caverna prohibida

DVD VIDEO DVD-i Game



Convierte tu DVD en una consola



EL SECRETO DE LA CAVERNA PROHIBIDA © Silenn 2007.
 Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group.
 All the other trademarks are the property of their respective owners. All right reserved.
 ref : 3760137142697.

SILENN NOBILIS

Sumario

Introducción	Página 2
Controles del juego	Página 2
Menú principal	Página 3
Guardar y cargar partidas	Página 4
Interfaces del juego	Página 5
La enciclopedia	Página 6
Solución	Página 7
Créditos	Página 20
Notas legales	Página 23

Introducción

15.000 años antes de Jesucristo, hay extraños signos pintados al fondo de una cueva. Arok, joven cazador de las altas mesetas, descubre estos dibujos que le recuerdan a un carismático viajero que en otro tiempo lo conmocionaron. Para reencontrar a este ilustre pintor del periodo prehistórico, un excepcional extranjero llamado Klem, el joven Arok inicia un largo y peligroso viaje... Vive en el papel de Arok una aventura fascinante y pintoresca en la Edad de Piedra. Descubre la vida cotidiana de un Homo sapiens, ve tras el rastro de tu mentor y conviértete al fin en uno de los artistas que crearon las pinturas rupestres de la famosa cueva de Lascaux.

Controles del juego



Este juego se controla con el mando a distancia de tu lector de DVD.

Utiliza las flechas de tu mando a distancia para cambiar la selección y el botón OK o Enter para confirmar la acción elegida.



En el modo de juego principal, las flechas "izquierda" y "derecha" sirven para elegir entre las acciones que Arok puede realizar. Pulsa OK cuando quieras que Arok efectúe la acción seleccionada.

p.2



Durante el juego podrás recoger varios objetos que te servirán para resolver los enigmas. Pulsando la flecha "arriba" de tu mando a distancia podrás optar por abrir el inventario de los objetos. Pulsa OK para entrar en el inventario, o la flecha "abajo" para volver al círculo de acciones.



Menú principal



Nueva aventura

Iniciar el juego El secreto de la caverna prohibida.

Continuar la aventura

Si ya has avanzado en la aventura El secreto de la caverna prohibida aquí puedes reanudar tu viaje desde el último capítulo al que llegaste.

Enciclopedia

Permite acceder a la enciclopedia.

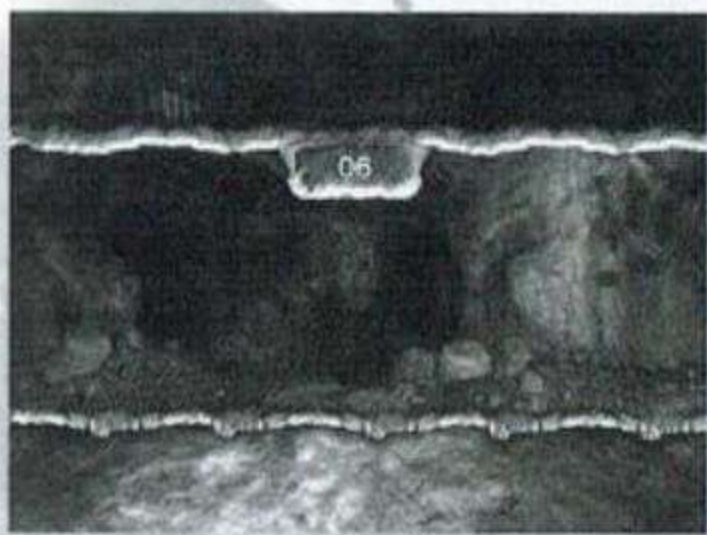
Créditos

Subtítulos

Activar o desactivar los subtítulos.

p.3

Guardar y cargar partidas



La aventura de El secreto de la caverna prohibida se divide en varios capítulos, que hacen las veces de "puntos de guardado" para permitirte detener el juego y retomarlo más adelante...

Cuando llegas al final de un capítulo aparece una pantalla especial. El número que incluye te permite identificar el punto en el que estás.



Volverás a encontrar estos capítulos en el menú "Continuar la aventura", que te permitirá continuar desde aquél que desees. ¡Procura no saltarte ningún capítulo, no sea que te pierdas algún pedacito de la fascinante aventura de El secreto de la caverna prohibida.

Interfaz del juego

Las interacciones posibles

Éstas son las diferentes acciones que Arok puede efectuar:



Efectuar una rotación a izquierda o derecha.



Efectuar un desplazamiento hacia delante.



Mirar hacia abajo o hacia arriba.



Coger un objeto. Los objetos que es posible coger se indican con un contorno.



Usar un objeto presente en tu inventario o en la pantalla.



Examinar un punto de la pantalla.



Hablar con un personaje.



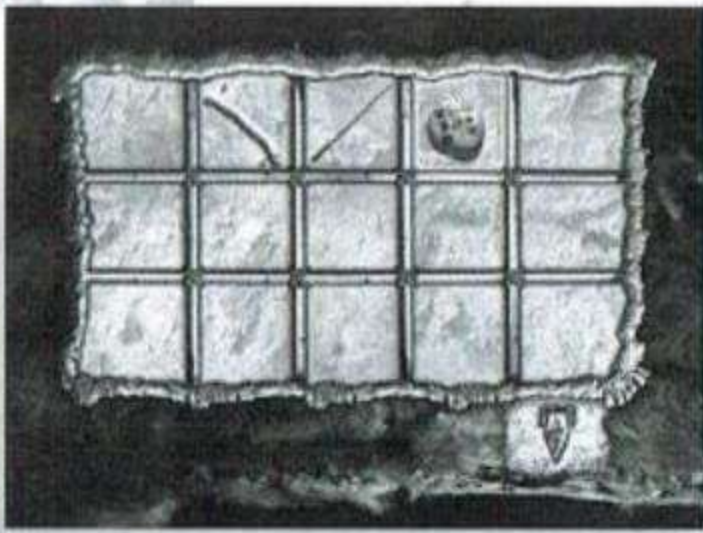
Abrir el inventario de objetos.

Por otra parte, ciertos puzzles tienen iconos de acción propios.



Iconos específicos.

El inventario



Esta pantalla te permite ver todos los objetos que Arok tiene. Todos los objetos de Lascaux tienen una utilidad, y no puedes poner un objeto en cualquier sitio. Al seleccionar un objeto en la pantalla de inventario puedes examinarlo.



Enciclopedia



El secreto de la caverna prohibida pone a tu disposición una completa documentación ilustrada en la que descubrirás las costumbres de los hombres prehistóricos. Encontrarás en ella información sobre las técnicas de creación del fuego o la confección de instrumentos de caza.

p.6



Arok recoge también un cordel que necesita para crear el propulsor. Se encuentra en el hueco que hay en medio de la cueva.



Al fondo de la caverna, una piedra plana con tres instrumentos encima, constituye un plan de trabajo ideal.



Arok deja en ella la cornamenta de ciervo y corta las tres puntas con el sílex grande, hace un agujero en cada extremidad con ayuda del taladro y la alisa con el rascador. Uno de los orificios servirá para calzar la lanza, y al otro le pone un cordel para mantener el propulsor en el puño. Ahora puede cogerlo, y tras haber ahuyentado de nuevo a la fiera con las ramas encendidas, Arok intenta volver a salir, propulsor en mano.

No da en el blanco, pero la leona se va al fin, tras el rastro de una nueva presa. El joven tiene vía libre y, aturrido por la evocación de todos sus recuerdos, decide partir tras los pasos de Klem y convertirse en pintor.

Solución

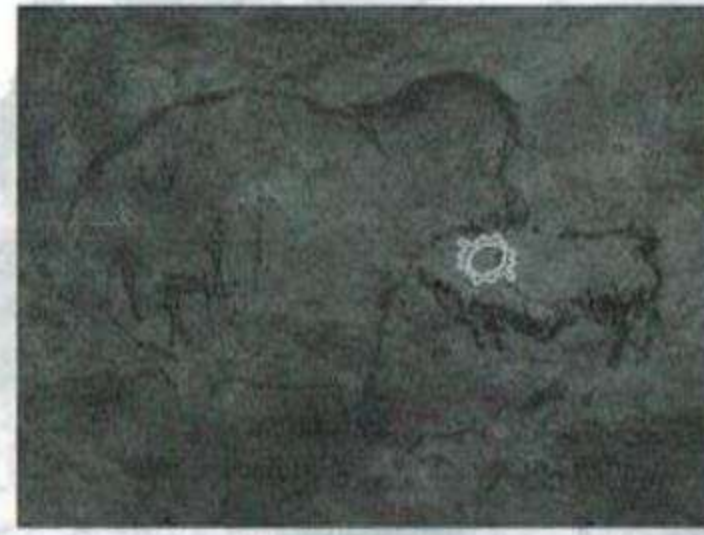
Sigue las instrucciones del tutorial

Arok descubre entonces que los muros están recubiertos de frescos. Al hacer clic sobre el ojo, se vuelve a sumir en sus recuerdos...



Klem le había ofrecido una piedrecita con manchas de colores. Es lo que le ayuda a rematar el distintivo, pintando los espacios que faltan con ayuda de los pigmentos que encuentra y del hielo que hay que derretir para mojarlos.

La resolución de este enigma lo arrastra aún más lejos en sus recuerdos... Klem le hablaba de un pasadizo a través de la montaña... ¡No puede estar muy lejos!



Arok descubre asimismo un fresco que representa a tres cazadores, dos de ellos armados con lanzas frente a un enorme bisonte. El tercer hombre lleva un extraño objeto en la mano. Al darle la lanza de uno de los otros dos, Arok descubre el propulsor, una temible arma arrojadiza, lo bastante potente como para acabar con el animal.

Si una lanza y un propulsor pueden con un bisonte, ¡también deberían servir contra una leona!



Pero por ahora Arok sigue acorralado. Al prender unas ramas y tirarlas delante de la fiera, consigue alejarla el tiempo justo para hacerse con una cornamenta de ciervo y su lanza.

p.7



A unos pasos de la caverna, encuentra la entrada de otra gruta. Una vez más, todo está oscuro.



Con el trozo de madera dura enciende un fuego. La sala da a cuatro corredores, señalados con un color: negro, rojo, marrón y uno con un grabado.



En el suelo, una cuadrícula le indica la ruta. Se parece a su piedrecita.

Unos signos en forma de flechas trazan un camino entre las casillas. Arok deduce, gracias a su piedra, en qué orden coger los colores: marrón, negro, grabado, marrón, negro, marrón, negro, marrón, rojo. ¡Pero para no perderse en este laberinto, también necesita luz!

La antorcha, que está en el suelo, le durará si no se equivoca demasiado a menudo de dirección. Lo primero que tiene que hacer es prenderla con el fuego.



Al final del laberinto, Arok se encuentra ante un muro cubierto de manos pintadas.

Los signos le permiten hacer girar las hileras de manos sobre sí mismas. Para escalar el muro, Arok debe disponer las pinturas de forma que obtenga una alternancia de manos derechas rojas y manos izquierdas negras, sabiendo que una mano izquierda no puede quedar ni a la derecha ni por debajo de una mano derecha (y a la inversa: una mano derecha no puede estar ni a la izquierda ni por debajo de una mano izquierda).



Al llegar a lo alto del pozo, Arok sale a una pequeña estancia que domina una vasta cueva atravesada por dos lagunas. Allí hay un oso hibernando, y Arok debe depositar un montón de paja en el suelo para poder bajar sin despertar al animal. Allí se hace con un trozo de muro que completa un fresco situado a la salida del pozo.



Al completarla, Arok activa la pintura. Representa un hombre y un oso. En la imagen de Arok, el personaje debe ahuyentar al oso. Al hacer clic sobre las zonas interactivas del dibujo, el personaje tira unas piedras.



Para deshacerse del animal, Arok debe tirar dos veces un poco por encima del oso, a un plano inclinado, para atraerlo al túnel, y luego apuntar rápidamente a la estalactita y luego a la estalagmita que sujeta unos peñascos. Estos se hunden y bloquean la entrada del túnel. El fresco se cuaja, Arok oye un gran estrépito y el oso que dormía ha desaparecido; en su lugar hay un montón de rocas desprendidas. También derriba cuatro grandes estalactitas que caen a la laguna y forman una especie de ruta suspendida.



Aún ahí, necesita luz. Gracias a su trozo de madera dura, puede encender un nuevo fuego entre las dos lagunas.



Con ayuda de una rama que ha encontrado en el suelo y que prende con el fuego, Arok puede encender las lámparas de aceite que tiene delante. Pero cada vez que enciende una, las que se encuentran al lado, encima y debajo cambian de estado: al encenderlas se apagan, y a la inversa. Y sin embargo debe encenderlas todas si quiere poder actuar con el fresco de los ciervos, que acaba de aparecer a la luz del fuego.



Arok intentará cruzar la última laguna mediante el fresco de los ciervos, dejándose arrastrar por su galope...



Para ello, debe hacer que todos los ciervos estén en la posición correcta: el ciervo que sale del agua debe tener las patas de delante levantadas. El ciervo que baja se inclina hacia delante, y el que está en el suelo ha de tener las cuatro patas en el suelo. Cuando las posiciones son correctas, Arok ve a un ciervo atravesar la laguna pasando sucesivamente por todas las poses dibujadas en el muro. Arok cruza al fin. Una vez al otro lado de la segunda laguna, Arok descubre un precioso valle.



Está hambriento y se fabrica un arpón con ayuda de un palo, una punta de hueso y un cordel, que coloca sucesivamente sobre una gran piedra plana.



Ya puede arponear un salmón que remonta el río.



Al volver cerca de la zona de construcción, se encuentra con un tallador de sílex. Éste le da un recipiente y pirita. El recipiente le servirá para contener el agua para el té. Con ramas, yesca y la pirita que golpea con un sílex, Arok enciende un fuego.



Después de comer, Arok se entrega a la talla de sílex. Toar pone tres instrumentos y un sílex a su disposición. El joven debe decidir con qué útiles puede construir un núcleo.



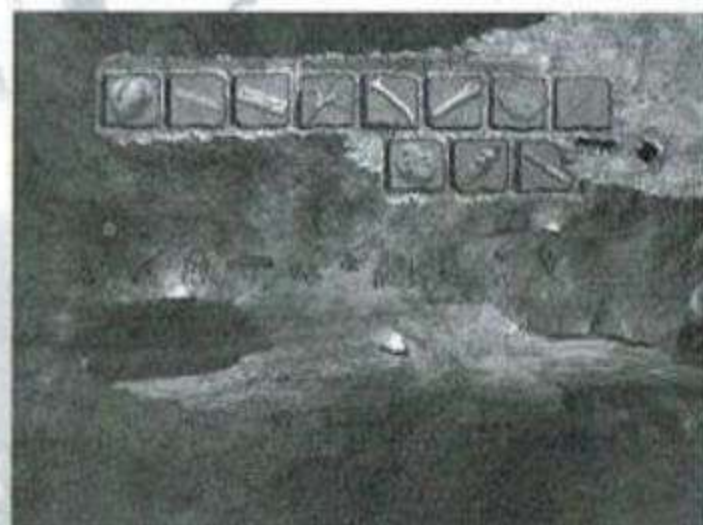
Mediante tres golpes de percutor con la piedra y dos golpes de percutor con el hueso sobre el sílex, logra tallar un núcleo lítico correcto del que el tallador extrae una magnífica lámina que ofrece a Arok. También le da una piedra musical y una varilla de hueso que, junto con otras piedras que Arok debe encontrar, conforman un litófono. Para encontrar el camino del refugio troglodita que divisó en lo alto del valle, Arok debe animar un fresco que representa dos bisontes, tocando una corta secuencia de cuatro notas. Con ayuda del trozo de hueso que le dio el tallador, golpea sucesivamente la cuarta piedra desde la izquierda, la segunda, la quinta y, por último, la primera. Si toca la secuencia correcta, todos los signos se vuelven rojos y los dos bisontes se apartan, descubriendo una nueva serie de signos idéntica a la que señala la entrada del refugio.



Una vez en lo alto, Arok descubre un refugio casi desierto, con sólo una muchacha. Arok va pues a presentarse a Tika, quien lo hace partícipe de una extraña costumbre...

Arok tendrá que explicarle su viaje poniendo en orden los signos que corresponden cada uno a una parte de su historia.

Con ayuda de una ramita, empuja la piedra grande al fuego. Siempre con la ramita, vuelve a sacar la piedra grande del fuego, que sale humeante, y pone el salmón encima para cocerlo. Arok y Toar, el tallador, se reparten la comida. Ahora tiene que preparar un té de camomila. Primero deposita el recipiente lleno de agua. Luego desliza tres guijarros al fuego, ayudándose siempre con la ramita. Una vez calientes las piedras, las saca del fuego. Al intentar cogerlas, Arok se quema los dedos. Luego, después de haberse quemado, Arok recupera los guijarros con una espátula de madera que le da Toar y los sumerge en el recipiente que ha llenado en el río, a fin de calentar el agua. A continuación añade la camomila.



Tras haber recolocado los 11 signos en orden cronológico, debe asociar cada uno con un objeto que encuentra en el refugio o que llevaba encima, y que ilustra esta etapa de su viaje. Arok los pone pues en este orden: una cornamenta de ciervo, un hueso grabado de león. Su piedrecita pintada, su propulsor, un guijarro con un una mano pintada, un palo perforado con el grabado de un oso, una tablilla con el dibujo de un ciervo, su arpón, su puñal y por último la estatuilla de una mujer.



Terminado su relato, puede al fin interrogar a Tika sobre Klem, pero ella se muestra imprecisa y le confía una nueva misión: restaurar un fresco situado en la sala ritual del refugio. Arok parte en busca de las tablillas astilladas que, según Tika, sirvieron de modelo para la pintura. Al fondo de la sala encuentra una gran losa sobre unos guijarros. Derramando un poco de grasa animal, que encuentra en el abrigo sobre el reborde de una fuente seca, sobre un guijarro que hay a la izquierda de la losa, puede hacerla deslizar y descubre los fragmentos de las tablillas. Ahora tiene que reconstruir dos tablillas, una de las cuales está perforada, desplazando los fragmentos para ponerlos en su sitio.



A continuación, Arok calienta la resina encontrada en la sala ritual poniéndola sobre un omoplato cerca de la barbacoa. La resina derretida le sirve para pegar las tablillas, que ya puede coger o devolver.

p.14



Completada su paleta, puede al fin entrar en la sala de los toros, donde se reencuentra con Klem.



Tras el cálido reencuentro, Arok debe meterse en faena. Sin saber por dónde comenzar, se dirige al pintor, quien por desgracia está ocupado. Entonces vuelve a encontrarse a Tika en la entrada de la cueva. Ésta le pide que vaya a por unas plantas que le hacen falta. Sin saber qué hacer para ayudar a Klem, Arok vuelve a ver al pintor, quien le encarga ir a buscar el rombo que ha perdido. A cambio le dará algo. Arok escala el roble subiéndose a una pila de cinco piedras que debe formar, procurando poner siempre una piedra sobre otra más grande, y encuentra el rombo escondido entre las ramas.



Ya puede ir con los demás y devolverle el rombo al pintor, quien se lo agradece enormemente y le ofrece una estatuilla de un toro. Arok la coloca en la sala de los toros, cerca de un montículo de lámparas de aceite. Aparece entonces en el muro una sombra, que le muestra el dibujo que debe pintar. Ya sólo queda encontrar una forma de llegar a la pared. Fuera hay árboles muertos; Arok tala uno y se fabrica con él un andamio que le permite alcanzar la pared...



Mirando el fresco que debe restaurar a través de la tablilla horadada, Arok comprende que ha de pintar un ciervo. Gracias a las indicaciones de Tika, empieza por limpiar el muro con ayuda de un trozo de piel que moja en la fuente, de la que vuelve a salir agua. Y se entera, por cierto, de que Tika no es otra que la hija de Klem, y que lo llevará a verle en cuanto el haya restaurado el gran ciervo.



Una vez limpio el muro, puede empezar a pintar con la piel húmeda que impregna de pigmento negro, hallado cerca de las tablillas. Arok termina el ciervo, pero aún le quedan signos por trazar.

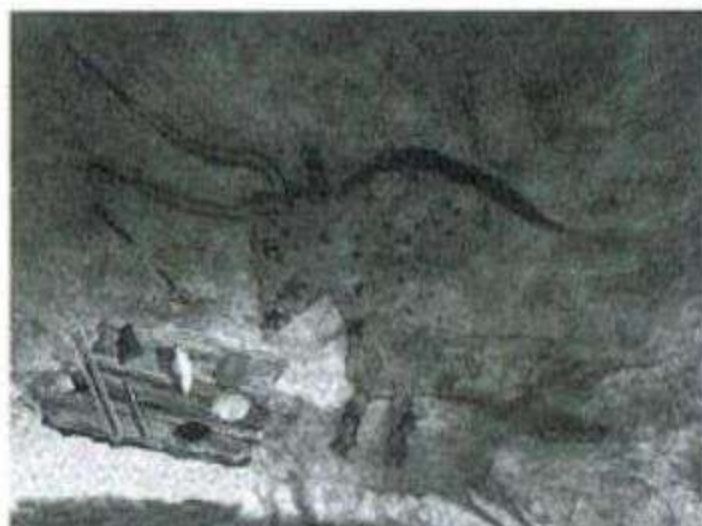
Tika le pide entonces que vaya a por un junco a la orilla del río.

Arok se lo trae, y mientras ella lo usa para hacer una cerbatana, él fabrica un odre con una piel, una vejiga y una vértebra, todo ello cosido con hilo y aguja. Cuando vuelve a la sala ritual con su odre, llega Tika y le da la cerbatana, la cual, junto con el pigmento negro, le permitirá completar la serie de trece puntos que debe figurar bajo el ciervo. El ciervo es animado y Tika, encantada, se lo lleva a la orilla, donde él les hace encontrar una forma de cruzar el río. Mediante un hacha que le ofrece el tallador, Arok logra talar un árbol, que al caer atravesado sobre el curso del río les sirve de puente. Cuando llegan al otro lado del río, se hace de noche. Tika indica a Arok el camino que hay que seguir para ir con Klem y se va en busca de plantas. Delante de la gruta blanca en la que trabaja Klem, Arok tropieza con un pintor que le prohíbe la entrada hasta que no se haya hecho una paleta.



Arok debe por lo tanto hacerse una paleta colocando sobre un trozo de corteza su pincel, que había fabricado de antemano con pelos, un cordel y un palito, su cerbatana, ocre amarillo molido, pigmento negro en polvo y ocre rojo que obtiene calentando un bloque de ocre amarillo que luego tritura. A continuación debe mojar sus pigmentos con agua que brota de las paredes de la gruta, y colocarlos luego en su paño de piel.

p.15



Una vez arriba, Arok tiene que pintar uno de los grandes toros negros que han dado nombre a la sala de los toros. Para ello debe dibujar el contorno del animal con el pincel negro, y trabajar luego las zonas interiores con la cerbatana.



El toro terminado es animado y descubre otro animal. Pero a Klem le parece que las paredes aún están vacías. Con ayuda de sus piedras musicales, Arok anima las patas del animal. Para hacer que avance, debe comenzar por la pata delantera derecha del toro, luego la pata trasera derecha, seguida de la pata izquierda de delante y de la pata izquierda de detrás.



La secuencia hace aparecer otros dos toros que avanzan unos pasos antes de detenerse. Los grandes uros de Lascaux están completados, pero Arok aún tiene trabajo.

Una extraña pintura le llama la atención. Klem le explica que se trata del primer espíritu de la cueva; está inacabada y es Arok quien tiene por misión terminarla. Arok hace aparecer una cuadrícula que delimita unas casillas. Arok debe conseguir rehacer el dibujo negro que representa el célebre unicornio de Lascaux.

Una vez acabado, el espíritu primigenio es animado y revela tres pequeños ciervos un poco más allá de la pared y que Arok tendrá que colorear.

Así, necesita encontrar los colores y los útiles con que pintarlos. Los dos animales de más a la izquierda tienen las cornamentas y los contornos hechos con pincel rojo, mientras que sus cuerpos están pintados con naranja gracias a la cerbatana.

El ciervo de abajo a la derecha tiene la cornamenta y el contorno hechos con un pincel negro. La cabeza está pintada de negro con cerbatana, y el resto del cuerpo está en amarillo.



Klem, entusiasmado, felicita a Arok y le pide que vaya a por su adorno y a por una preciosa lámpara de aceite, todo escondido detrás de la otra entrada de la cueva.



Para ello, Arok tendrá que abrirse una vía de acceso deslizando los palos que impiden la entrada.



Entreabierta la entrada del pozo, Arok se hace con los objetos que Klem le había pedido y vuelve a la sala de los toros, donde lo esperan Klem, Lharik y Tika.



Arok deja el adorno y la lámpara en el suelo y enciende ésta con una ramita que tiene detrás. Una vez listos todos los elementos, Klem lo invita a probar la poción de Tika y luego le pide que haga bailar a los espíritus de la gruta mediante sus piedras musicales y las de Trajarh, que tienen cada una un dibujo distinto.



Ya puede comenzar a tocar la última secuencia, la que dará vida a la cueva. Se trata de la partitura compuesta por piedras de Trajarh y dibujos sobre la piel del suelo. Arok debe tocar con sus piedras la serie de notas representada en los dibujos.



La melodía resuena entonces en la caverna y arrastra consigo a los espíritus de los muros a una danza endiablada.



Créditos

A partir de una historia original de Marianne Tostivint y Olivier Train
DVD interactivo de Mad/Monkey Studio y Kheops Studio

Director de proyecto

Julien Castets

Programación y authoring

Julien Castets, Olivier Bouton, Cyrille Pitchen

Artista jefe

Chong Yong

Artes gráficas y diseño

Etienne Makowski, Ludovic Rivalland

Captura de vídeo

Frédéric Jaume, Etienne Makowski, Julien Castets

Storyboards

Julien Castets, Olivier Bouton

Herramientas de I+D

Philippe Riou, Cyrille Pitchen, Gaël Lequeux, Julien Castets, Olivier Bouton, Frédéric Jaume

Software de authoring

DVD Extra, Zootech Ltd.

Control de calidad

Etienne Makowski, Ludovic Rivalland

Producido por

Fabrice Carré, Vincent Berlioz

Agradecimiento especial a

Benoit Hozjan, Patricia Besson, Julien Panayotopoulos, Xavier Ruiz, Nathalie Carmona

From the original PC Game "Secret of the lost Cavern" co-produced by Kheops Studio, MZone Studio, Totem Studio

Published By The Adventure Company, Kheops Studio

Director ejecutivo

Benoit Hozjan

Director técnico

Stéphane Petit

Equipo de programación

Stéphane Petit, Frédéric Jaume, Wilfried Hinault

Diseños

John Mac Cambridge

Storyboards

Nicola Hess

Control de calidad

Etienne Gry

TOTEM STUDIO

Diseño de juego, base de datos documental

Marianne Tostivint

Dirección artística, dirección de proyecto

Olivier Train

Gráficos adicionales

Thomas Lefevre

MZONE STUDIO

Dirección

Martial Brard, Philippe Grellier

Modelado y animaciones 3D

Martial Brard, Philippe Grellier, Hervé Castaing, Eric Bellanger, Julien Brard, Christophe Leclerc, Franck Le Dorze, Julien Le Tallec

Dirección científica

Thierry Felix, Doctor of Prehistory, Graduate of National History Museum, Specialist in history and prehistory of Lascaux, Scientific consultant for the database collection and the reconstitution of the site cave of Lascaux.

Sonido, música y voces

Diseño e integración de sonido

Jean-Baptiste Merland, Sébastien Gaillard

Composición, producción y dirección musical

Yan Volsy

Instrumentos de viento de madera, garantang, reclamos, percusiones, litófonos, conchas...

Claude Landy

Programación, percusiones, garantang

Yan Volsy

Didgeridoo

David Geschwind

Instalaciones de grabación

François Gaucher, Studio Alhambra

French Casting, Recordings and Direction

Jean-Baptiste Merland

Casting francés, grabaciones y dirección

Jean-Baptiste Merland

Casting inglés, grabaciones y dirección de localización

Producción de voces grabadas en Studio Bande Annonce

François Dussollier

Inglés

David Gasman, Barbara Weber-Scaff, James Shuman

Francés

Martial Le Minoux, Catherine Desplaces, Arnaud Caron

Presidente de Dreamcatcher Europe

Richard Wah Kan

Director de desarrollo empresarial

Olivier Pierre

Vicepresidente y director financiero

Roch Roustan

Director de ventas

Stéphane Grynszpan

Director de marketing en Europa, Oriente Medio y África

Simon Vivien

Director de producto en Europa, Oriente Medio y África

Frédérique Barkoff, John Gordon

Subdirector de producto

Philippe Rapin

Director artístico de marketing en Europa, Oriente Medio y África

Odile Mousseau

Sitio web en Europa, Oriente Medio y África

Eric Connille

Grafista en Europa, Oriente Medio y África

Hervé Daigmorte

Director de manufactura en Europa, Oriente Medio y África

Bastien Lepetit

Localización

Christine Gervillie

Producción

Yann Tisseyre

Notas legales

PIRATERÍA

Toda reproducción no autorizada, total o parcial, de este producto, y todo uso no autorizado de marcas registradas constituye un delito. La piratería perjudica a los consumidores, a los desarrolladores, a los editores y a los distribuidores legítimos de este producto.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Durante el uso de este programa, haga pausas de unos quince minutos cada hora. Evite jugar si se siente cansado o si está falto de sueño. Asegúrese de jugar en una habitación bien iluminada y a una buena distancia de su pantalla de televisión. Ciertas personas son propensas a sufrir crisis de epilepsia cuando son expuestas a diversos estímulos luminosos. Estas personas se exponen a crisis cuando ven la televisión o juegan a ciertos juegos. Aun cuando no haya experimentado antes crisis de epilepsia, puede usted ser epiléptico sin saberlo. Si es usted epiléptico, consulte a su médico antes de jugar a un videojuego, o inmediatamente si presenta los siguientes síntomas al jugar: vértigo, problemas de visión, contracción muscular, movimientos involuntarios, desorientación, pérdida momentánea de conocimiento o convulsiones.

**NOBILIS
HOTLINE**

902 01 33 21

de Lunes a Sábado,
de 10.00 a 20.00
(excepto días festivos)

nobilis-iberica@helpdesk.es